

# Appendix - Aspect Magic

v0.16



Inleiding:	6
Algemene informatie rondom magie:	6
Mana vormen	7
Mana omzetten naar spreuken	7
Beperkingen rondom magie:	7
Magische vaardigheden:	8
Overzicht:	8
Praktisch hoe Aspect Magic te gebruiken?	9
1.1 Aspect Magic	9
1.2 Beperkingen van magiërs	9
1.3 Manakosten	9
1.4 De regel van één	10
1.5 De regel van alle negatieve effecten	10
1.6 Type spreuken	10
1.7 Incantaties	10
1.8 Nieuwe spreuken leren	10
1.9 Magie aanvoelen	11
1.10 Spreuk duratie	11
Aspect Magic Spreukenlijst:	12
Aspect Magic uitgewerkte spreukenlijst:	15
Basic Aspect Spells:	15
Close Wounds	15
Communication	15
Create Air	15
Create Earth	16
Create Fire	16
Create Light	16
Create Water	16
Dimm Light	18
Float	18
Harm	18
Magic object	19
Play Dead	19
Understand Verbal Language	19

Andere Basic Aspect Spell:	20
Simple Aspect Spells:	21
Air Arrow	21
Air Shield	21
Blind	21
Body Heat	22
Calm	22
Cleanse Water	22
Cure Wound	23
Dark Arrow	23
Dark Shield	23
Detect life	23
Detect Magic	24
Earth Arrow	24
Earth Shield	24
Empoison	25
Fear	25
Fire Arrow	25
Fire Shield	26
Flee	26
Give Mana	26
Gust of Wind	27
Hide	27
Light Arrow	27
Light Shield	27
Magic Shield	28
Minor Teleport	28
Protection from Poison and Disease	28
Repair	29
Sap Life	29
Water Arrow	29
Water Shield	30
Andere Simple Aspect Spell:	30
Difficult Aspect Spells:	31
Blank Mind	31
Burst of Flames	31

Cure Deep Wounds	31
Cure Poison	32
Disappear	32
Disarm	32
Entangle	33
Fight	33
Give Disease	33
Magic Armour	34
Pain	34
Protection from Arrows	34
Sense Surroundings	35
Thirst	35
Touched by the Dying	35
Andere Difficult Aspect Spell:	36
Hard Aspect Spells:	37
Bloodthirst	37
Command	37
Cure Disease	37
Cure Fatal Wounds	38
Curse	38
Detect Intentions	38
Elemental Ball	39
Find Illusions	39
Float Large Object	39
Invisibility	40
Liquify	40
Pacify	40
Protection of the Mind	41
See Invisibility	41
Terror	41
Touched by Death	42
Turn to Rock	42
Andere Hard Aspect Spell:	42
Incredible Aspect Spells:	43
Darkness	43
Dominate	43

Earthquake	44
Faith of the Undying	44
Hands of Healing	45
Hands of Death	45
Last Stand	46
Omnipresence	46
Remove Curse	46
Tidal wave	47
Turn to Dust	47
Andere Incredible Aspect Spell:	47

## Inleiding:

In dit boekje vind je alles wat je moet weten om een karakter met magische vaardigheden te spelen. Het gaat daarbij niet alleen om de vaardigheden en de spreuken die er zijn, maar ook om achtergrondinformatie over hoe de magie werkt en voelt. Mocht je nog een ander idee hebben over magie behalve wat in deze appendix staat, neem dan even contact op met de spelleiding over jouw idee. Aan de hand daarvan kunnen we altijd kijken of er in jouw specifieke geval iets anders afgesproken kan worden. (Dergelijke ideeën worden per individueel geval bekeken en de spelleiding heeft hierbij altijd het laatste woord.)

## Algemene informatie rondom magie:

Magie is één van de belangrijkste krachtbronnen op Vitus. Deze rauwe kracht pulseert eigenlijk constant door de wereld heen in “pulsen”. Magiërs en/of wezens die in staat zijn om mana te vormen uit deze kracht voelen deze pulsen constant. Op hun eigen persoonlijke manier kunnen ze mana vormen uit deze pulsen en die vervolgens gebruiken om de meest wonderlijke spreuken te doen. Soms zijn de pulsen op bepaalde plekken zwakker, sterker of zelfs helemaal afwezig (wanneer hier duidelijke verschillen in zitten zal de SL dit aangeven).

Waarom de pulsen er precies zijn en wat nu de “juiste” of “beste” manier is om deze te gebruiken, is niet bekend. Het gebruiken van magie is dan ook erg persoonlijk en zal voor ieder individu wat verschillen hebben. Ook de locatie waar de magie gebruikt wordt, kan soms de spreuken beïnvloeden.

**In het algemeen zijn de volgende dingen belangrijk om voor jouw eigen karakter te bepalen:**

- Hoe vorm ik mana uit de magische pulsen?
- Waarom kan ik deze spreuk uitvoeren? Hoe doe ik dit?
- Wat voel ik als ik deze spreuk uitvoer? (fysiek/gevoelsmatig/wetenschappelijk)

Ter voorbeeld: *een boze vuurmagiër:*

- *Ik vorm mana door me te richten op mijn brandende haat voor mijn vijanden.*
- *Om een Fire Arrow te schieten maak ik in gedachte een soort boog, zet er een pijl op en concentreer ik die brandende haat op het puntje van de pijl die ik af ga schieten. Dan zeg ik mijn incantatie en schiet ik de pijl af.*
- *Als ik dit doe, voel ik de terugslag in de “boog”, maar ook een verlangen om het doelwit meer pijn te doen en verder kapot te maken!*

Deze manier van mana vormen, gevolgd door een spreuk uitvoeren, is voor jou persoonlijk, maar het kan je helpen bij het aanleren van nieuwe spreuken en het hebben van spel met anderen. In de loop der tijd kun je uiteraard, meer of andere manieren bijleren die wellicht beter passen bij wat je probeert te doen en dus sterkere effecten veroorzaken.

## Mana vormen

Het vormen van mana is iets waar je aanleg voor moet hebben of waar je geoefend in moet zijn. In de regel set uit zich dit in vaardigheden. Als jij bepaalde vaardigheden aangekocht hebt, krijg je een bepaalde hoeveelheid mana. Speltechnisch betekenen deze vaardigheden dat jij meer, minder of zelfs niet (als je bijvoorbeeld geen manavormende vaardigheden hebt) in staat bent om mana te vormen uit de magische pulsen.

Voor magiërs die zich met de chaotische tak van mana vormen bezig houden, kan dit zelfs betekenen dat de uit andere vaardigheden gevormde mana verloren gaat. Daarnaast kan deze chaotische manier van mana vormen ook een direct effect hebben op de ziel en het lichaam, in positieve, maar (helaas) ook negatieve zin.

In de uiteindelijk gevormde mana zit geen enkel verschil. Of de mana nu gevormd is door vaardigheid A of vaardigheid B, mana is mana. chaosspreuken, rituelen, aspectenspreuken etc. maken allemaal gebruik van mana. Je kunt dus op een chaotische manier mana vormen, terwijl je op een stabiele manier spreuken doet en andersom. Daarnaast kun je de vaardigheden ook mengen. Je kunt dus zonder regeltechnische problemen alle magische vaardigheden rondom mana vormen combineren.

## Mana omzetten naar spreuken

Het omzetten van de gevormde mana naar een spreuk kan op twee manieren plaatsvinden, namelijk via de Aspect Magic of Chaos Magic. Dit gebeurt door middel van een filter (Aspect Magic), waarmee de mana omgevormd wordt tot iets wat bruikbaar is voor wat de magiër probeert te bereiken. Of door de rauwe mana rechtstreeks te gebruiken (Chaos Magic).

Bij gebruik van Aspect Magic heeft de magiër normaal gesproken de volledige controle over de magische energie. Bij het gebruiken van de rauwe magie heeft de magiër juist erg weinig controle over de uitkomst. Hij of zij kan de magie simpelweg een richting en een vaag concept meegeven, maar welke spreuken deze Chaosmagiërs precies kunnen doen en welke effecten dit tot gevolg heeft, zijn zeer wisselend.

Nogmaals, zorg dat je als Aspectmagiër weet hoe je jouw spreuk uitvoert, welk filter je aanroept en hoe. Het is hierbij erg belangrijk dat jij als karakter begrijpt hoe jij een spreuk doet en wat jouw gedachtegang hierbij is. Op deze manier kan de spelleiding hier ook leuk op inspelen en je mogelijkheden bieden om je verder te ontwikkelen. Op het moment dat je geen idee hebt hoe je dit IC doet, (in de zin dat je er OC niet over nagedacht hebt) zal het aanzienlijk moeilijker zijn om toegang te krijgen tot de hogere level spreuken.

## Beperkingen rondom magie:

Magie beoefenen vraagt veel van het lichaam en de ziel. Juist doordat het veel vraagt van het lichaam wordt magie beoefenen moeilijker op het moment dat er dikkere lagen materiaal zoals bepantsering op het lichaam van de magiër gedragen worden. Een magiër kan dan ook normaal gesproken geen gebruik maken van zijn/haar magische vaardigheden op het moment dat hij of zij een vorm van pantser draagt. (1 locatie voorzien van pantser is ook al

een vorm van pantser dragen.) Er zijn echter wel magiërs op Vitus die getraind of geoefend zijn in het beoefenen van magie in pantser. Het is immers erg handig om een klap te kunnen vangen als je bijvoorbeeld een frontlinie magiër bent. Deze magiërs hebben over het algemeen wel een voorkeur rondom het soort pantser. Het leren spreuken uitvoeren in het ene soort pantser, betekent nog niet dat dit in een ander materiaal net zo makkelijk gaat. Zo zijn er magische genezers die in volwaardig staal hun werk doen, maar in een leren vest nog niet de makkelijkste spreuken uit kunnen voeren en andersom. Als je zelf een magiër wilt spelen die gebruik maakt van pantser, koop dan ook de vaardigheid Armour Casting die overeenkomt met je pantser.

## Magische vaardigheden:

Hieronder volgt een lijst met alle magische vaardigheden. De exacte punten kosten van vaardigheden kun je vinden in het Core Rulebook. De vaardigheden van level 3 en level 4 of Hard en Incredible Spells kunnen niet bij karaktercreatie gekozen worden, maar kunnen alleen IC geleerd worden. Vergeet niet om ook in het Core Rulebook te kijken voor alle andere vaardigheden die misschien nodig zijn of leuk kunnen bijdragen aan je karakter (bijvoorbeeld: Combine Spell, Ambidextrous, Armour Casting, Armour, Ritualist etc.).

### Overzicht:

- Aspect Magic
- Strong Soul
- Basic Aspect Spell
- Simple Aspect Spell
- Difficult Aspect Spell
- Hard Aspect Spell
- Incredible Aspect Spell
- Chaos Magic
- Subjectable to Chaos
- Basic Chaos Spell
- Simple Chaos Spell
- Difficult Chaos Spell
- Hard Chaos Spell
- Incredible Chaos Spell

**Let op!** Hogere levels van een vaardigheid overschrijven voorgaande levels. Als je bijvoorbeeld voor de vaardigheid Strong Soul level 1, 4 mana krijgt en voor Strong Soul level 2, 10 mana krijgt, word je totaal dus 10 mana en **NIET** 14. Mana uit verschillende vaardigheden, bijvoorbeeld Aspect Magic level 1 en Strong Soul level 2, mag je uiteraard wel bij elkaar optellen, omdat dit gegenereerd wordt uit verschillende vaardigheden.



# Praktisch hoe Aspect Magic te gebruiken?

## 1.1 Aspect Magic

Aspect Magic is eigenlijk het gebruik van gefilterde magische energie. Door middel van een filter wordt van de gevormde mana alleen het stukje energie gepakt dat aansluit bij wat de magiër probeert te bereiken. Iedere magiër heeft hiervoor zijn/haar eigen filter, dit kunnen fysieke objecten zijn, maar ook de pure wilskracht of gedachtegang van de magiër. Het gaat er hierbij om hoe jij als speler zelf denkt de spreuk te kunnen casten. Om even wat voorbeelden te noemen:

- Mentale filters\*:
  - Focus op blij herinneringen voor genezing, nare herinneringen voor dood en verderf, water in de beekjes, aarde onder voeten, zielen en wezens in de omgeving etc.
- Fysieke filters\*:
  - Sieraden, wapens, kleding, boeken, afbeeldingen, geschriften, kledij etc.

\* Let op dat deze voorbeelden puur als voorbeeld bedoeld zijn. Het is aan ieder zijn/haar eigen keuze om één of meerdere filters te kiezen/bedenken en te gebruiken in het spel. De keuze voor een filter in fysieke of mentale vorm staat de magiër volledig vrij. Het belangrijkste hierbij is, dat de magiër voor zichzelf weet hoe hij/zij de juiste energie uit de mana haalt en dit omvormt tot een spreuk. (Zorg ook dat je dit IC uit kunt leggen en begrijpt voor jouw spreuken, dit versterkt het eigen spel en het leren van en aan anderen enorm.)

## 1.2 Beperkingen van magiërs

Magie heeft enkele beperkingen. Zo moet een magiër zijn/haar incantaties kunnen voltooien om zijn/haar magie effect te laten hebben. Als je dus een klap incasseert, opzij geduwd wordt, afgeleid raakt of op welke andere manier dan ook je concentratie verliest, heeft jouw spreuk geen effect. Je bent de gebruikte mana echter wel kwijt! Verder kan magie niet beoefend worden, terwijl de magiër pantser draagt, tenzij hij/zij hier de juiste vaardigheden voor heeft, of een andere creatieve manier IC gevonden heeft.

## 1.3 Manakosten

Mana, oftewel magische energie, is de bron van de krachten van de magiër. De hoeveelheid mana die een persoon bezit varieert en is afhankelijk van je vaardigheden. Wat manakosten betreft, is het vrij simpel. Een spreuk is, Basic, Simple, Difficult, Hard of Incredible en aan deze namen zijn de waarden, 0/1, 1,2,3 & 4 gekoppeld. De manakosten zijn dan ook altijd gelijk aan deze waarden. Concreet betekent dit, dat een Basic Spell altijd 0 of 1 mana kost, een Simple Spell altijd 1 mana kost, etc. Zie hieronder ook de tabel:

Spreuk	Manakosten
Basic Aspect Spell	Basis Aspect Spells kosten 0 mana totdat je het limiet vanuit Aspect Magic overschrijdt. Daarna kost het één mana per keer.
Simple Aspect Spell	1 mana per keer.

Difficult Aspect Spell	2 mana per keer.
Hard Aspect Spell	3 mana per keer.
Incredible Aspect Spell	4 mana per keer.

#### 1.4 De regel van één

Zie het Core Rulebook voor de regel van één.

#### 1.5 De regel van alle negatieve effecten

Zie het Core Rulebook voor de regel van alle negatieve effecten.

#### 1.6 Type spreuken

Binnen het spel heeft iedere spreuk een bepaald type aanduiding gekregen. Dit kan zijn Hex, Direct Damage, Buff, Sensory, Healing of Other. Het kan soms gebeuren dat de SL iets zegt, zoals alle magiërs met een Healing spreuk krijgen 1 schade, of alle Direct Damage spreuken werken in dit gebied niet. Zorg dus zelf dat je goed weet welke spreuken je precies hebt en onder welk type dit valt. Dit kan binnen het spel nodig zijn.

#### 1.7 Incantaties

Een magiër kan normaal gesproken niet zomaar spreuken gebruiken. Dit vereist een bepaalde incantatie (woorden of zinnen), gecombineerd met een geestelijke inspanning (het gebruiken van mana). De incantatie behorend bij de spreuk en de mana kosten zijn op basis van de moeilijkheid van de spreuk. Afhankelijk van hoe moeilijk de spreuk is, moeten er meer woorden gezegd worden. Daarnaast moeten er altijd tenminste 5 woorden (exclusief de naam van de spreuk) gezegd worden met daarna het effect van de spreuk. Een Simple Fire Arrow spreuk incantatie kan bijvoorbeeld zijn: Laat hem/haar branden als vuur! Fire Arrow! maar ook: Bij de krachten van frictie, Fire Arrow! Je bent zelf vrij om hier variaties op te bedenken, je moet alleen altijd minimaal 5 woorden zeggen en een aantal extra woorden aan de hand van de moeilijkheid van de spreuk (5 woorden voor Basic & Simple, 10 woorden voor Difficult, 15 woorden voor Hard, 20 woorden voor Incredible.) Mocht je nog andere manieren van incantatie willen uitoefenen zoals ritueel dansen, handgebaren maken etc., dan kan dit in overleg met de spelleiding.

#### 1.8 Nieuwe spreuken leren

Vaak willen magiërs meer spreuken leren. Uiteraard kan dit. Zo is het mogelijk om in ruil voor ervaringspunten spreuken aan te kopen. Ook kan er door middel van IC spel, korting op de puntenkosten van nieuwe spreuken verdiend worden. Zo kun je bijv. van een andere magiër (zowel Aspect als Chaos) een nieuwe spreuk leren. Daarnaast zijn er ook nog spreuken die alleen met IC spel te verkrijgen zijn. Dit betekent concreet dat je dergelijke spreuken niet aan kunt kopen, zonder dat de spelleiding hier toestemming voor geeft op basis van jouw IC spelgedrag. Het gaat daarbij om alle Hard en Incredible Spells. Mocht je een dergelijke vaardigheid graag willen leren, geef dat dan ook aan bij de spelleiding, dan zijn wij ons ervan bewust dat je je hier mee bezig houdt en kunnen we daar op inspelen.

## 1.9 Magie aanvoelen

Zoals eerder vermeld, voelen alle magiërs in normale gebieden constant pulsen van magie. Magiërs die voorwerpen of magische eigenaardigheden onderzoeken, kunnen dan ook een uitspraak doen over of iets wel of niet magisch is. Daarnaast kunnen ze een inschatting maken of het meer Chaos Magic-achtig of meer Aspect Magic-achtig is.

## 1.10 Spreuk duratie

Binnen Fable forge hanteren wij voor de duratie van spreuken de volgende richtlijnen:

- Direct: De spreuk gaat direct in werking en heeft hierna verder geen duratie.
- Eén encounter: De spreuk gaat direct in werking en blijft gedurende de encounter werken. De richtlijn hiervoor is ongeveer 15 minuten. Met een encounter wordt bedoeld, het oplossen van een puzzel, een gevecht wat uitbreekt etc.
- Eén dagdeel: De spreuk gaat direct in werking en blijft tot de eerstvolgende maaltijd actief. Daarna is het effect van de spreuk vervlogen.
- Eén dag: De spreuk gaat direct in werking en blijft actief tot het ontbijt de volgende ochtend.
- Overig: Als er om wat voor reden dan ook iets anders besloten wordt door de SL, dit zul je vooral bij rituelen etc. terugzien. Denk aan gedurende een event een bepaalde buff, of een magisch voorwerp houdbaar tot en met een bepaald event.

## Aspect Magic Spreukenlijst:

Basic Aspect Spells:	15
Close Wounds	15
Communication	15
Create Air	15
Create Earth	16
Create Fire	16
Create Light	16
Create Water	16
Dimm Light	18
Float	18
Harm	18
Magic object	19
Play Dead	19
Understand Verbal Language	19
Andere Basic Aspect Spell:	20
Simple Aspect Spells:	21
Air Arrow	21
Air Shield	21
Blind	21
Body Heat	22
Calm	22
Cleanse Water	22
Cure Wound	23
Dark Arrow	23
Dark Shield	23
Detect life	23
Detect Magic	24
Earth Arrow	24
Earth Shield	24
Empoison	25
Fear	25
Fire Arrow	25
Fire Shield	26
Flee	26

Give Mana .....	26
Gust of Wind .....	27
Hide.....	27
Light Arrow.....	27
Light Shield .....	27
Magic Shield .....	28
Minor Teleport.....	28
Protection from Poison and Disease.....	28
Repair .....	29
Sap Life.....	29
Water Arrow .....	29
Water Shield .....	30
Andere Simple Aspect Spell:.....	30
Difficult Aspect Spells:.....	31
Blank Mind .....	31
Burst of Flames.....	31
Cure Deep Wounds .....	31
Cure Poison .....	32
Disappear .....	32
Disarm.....	32
Entangle.....	33
Fight.....	33
Give Disease .....	33
Magic Armour .....	34
Pain.....	34
Protection from Arrows.....	34
Sense Surroundings .....	35
Thirst.....	35
Touched by the Dying.....	35
Andere Difficult Aspect Spell: .....	36
Hard Aspect Spells:.....	37
Bloodthirst.....	37
Command .....	37
Cure Disease.....	37
Cure Fatal Wounds.....	38
Curse .....	38

Detect Intentions.....	38
Elemental Ball.....	39
Find Illusions.....	39
Float Large Object.....	39
Invisibility.....	40
Liquify.....	40
Pacify.....	40
Protection of the Mind.....	41
See Invisibility.....	41
Terror.....	41
Touched by Death.....	42
Turn to Rock.....	42
Andere Hard Aspect Spell:.....	42
Incredible Aspect Spells:.....	43
Darkness.....	43
Dominate.....	43
Earthquake.....	44
Faith of the Undying.....	44
Hands of Healing.....	45
Hands of Death.....	45
Last Stand.....	46
Omnipresence.....	46
Remove Curse.....	46
Tidal wave.....	47
Turn to Dust.....	47
Andere Incredible Aspect Spell:.....	47

## Aspect Magic uitgewerkte spreukenlijst:

### Basic Aspect Spells:

#### Close Wounds

Beïnvloed: 'Hitpoints'

Doelwit: Iemand anders

Type: Healing

Range: Fysiek contact

Duratie: Direct

Omschrijving: De magiër zorgt ervoor dat een stervend persoon tijdelijk stopt met bloeden.

Effect: Het doelwit doet er 2 minuten langer over om dood te bloeden. Als je deze spreuk vaker doet, duurt het ook langer voordat het doelwit doodgebloed is.

Call: 5 woorden naar eigen keuze, Close Wounds + 2 minuten bleed out time.

#### Communication

Beïnvloed: Overig

Doelwit: Iemand anders

Type: Other

Range: Zicht

Duratie: Direct

Omschrijving: De magiër en een ander persoon kunnen met elkaar communiceren. De magiër en het andere persoon horen elkaars stemmen in hun hoofd en kunnen zo communiceren.

Effect: Je kunt over afstand met iemand communiceren. Je kunt 1 gesproken zin doorsturen per keer dat je deze spreuk gebruikt. Het doelwit kan, (indien hij/zij dat wilt) maximaal 10 woorden terug communiceren. Wanneer je deze spreuk gebruikt, vraag dan een SL om de communicatie te verzorgen. Is er geen SL beschikbaar, steek dan je hand omhoog (ga OC) en loop naar de persoon in kwestie toe om deze spreuk uit te voeren. Pas als je weer terug bent op de plek waar je begonnen bent, doe je je hand weer omlaag.

Call: 5 woorden naar eigen keuze, Communication.

#### Create Air

Beïnvloed: Overig

Doelwit: Iets of iemand

Type: Other

Range: Fysiek contact

Duratie: Direct

Omschrijving: De magiër kan 5 liter adembare lucht (1 keer diep inademen) creëren. Hierdoor kun je 2 minuten langer je adem inhouden.

Effect: Wanneer je dit op een voorwerp doet, vult het zich met lucht voor zover dat gaat (in een zwaard past nou eenmaal geen lucht, maar een veldfles o.i.d. wel). Wanneer je dit op een persoon doet, vullen zijn longen zich met de lucht. Datgene wat voor die tijd in de longen van het doelwit zat wordt via de mogelijke openingen naar buiten geduwd door de lucht.

Call: 5 woorden naar eigen keuze, Create Air.

## Create Earth

Beïnvloed: Overig

Doelwit: Iets

Type: Other

Range: Fysiek contact

Duratie: Direct

Omschrijving: De magiër kan een kilo vruchtbare aarde creëren uit het niets.

Effect: Er ontstaat +/- een kilo vruchtbare aarde in de handen van de magiër.

Call: 5 woorden naar eigen keuze, Create Earth.

## Create Fire

Beïnvloed: Overig

Doelwit: Een object

Type: Other

Range: Fysiek contact

Duratie: Direct

Omschrijving: De magiër kan vuur op of uit een object laten ontstaan.

Effect: Je creëert een kleine vlam ter grootte van een brandende kaars. Dit vuur is qua kracht en hitte ook vergelijkbaar met een kaars. Je kunt er dus bijvoorbeeld hout mee aansteken als je de vlam een tijdje in de buurt kunt houden van geprepareerd hout. De hitte van het vuur is genoeg om iemand pijn te doen, mits je de vlam langer tegen iemand aan kunt houden. De vlam is echter niet zo intens dat het eenvoudig mogelijk is om mensen aan te steken en ze daarmee HP schade te doen. Het doelwit zal wel een brandplek/wond op de kleding/huid krijgen, maar hier geen directe schade van ontvangen. Als de magiër zich op de spreuk blijft concentreren, kan het vuur maximaal een encounter lang branden.

Call: 5 woorden naar eigen keuze, Create Fire

## Create Light

Beïnvloed: Fysieke gesteldheid

Doelwit: Jezelf of iemand anders

Type: Buff

Range: Fysiek contact

Duratie: Encounter

Omschrijving: De magiër gebruikt zijn/haar krachten om licht uit de hand van het doelwit te laten komen. Op deze manier kan er meer zichtbaar worden in het donker etc. (zorg zelf voor een OC zaklampje of andere toffe fysrep).

Effect: Je mag gedurende de encounter een zaklampje gebruiken om te zorgen dat je wat meer kunt zien.

Call: 5 woorden naar eigen keuze, Create Light

## Create Water

Beïnvloed: Overig

Doelwit: Iets

Type: Other

Range: Fysiek contact

Duratie: Direct

Omschrijving: De magiër kan één liter water creëren. Dit water is drinkbaar en hier kan een persoon ongeveer een halve dag mee doen.



Call: 5 woorden naar eigen keuze, Create Water.

## Dimm Light

Beïnvloed: Overig

Doelwit: Een lichtbron

Type: Other

Range: Fysiek contact of maximaal 5 meter

Duratie: Direct, daarna gedurende de encounter.

Omschrijving: De magiër beïnvloed een lichtbron en zorgt ervoor dat deze nagenoeg verdwijnt. Er blijft slechts een heel klein beetje licht achter, maar dit is niet genoeg om überhaupt iets in de omgeving te verlichten.

Effect: Je mag de bron van licht tijdelijk uitzetten. Als het niet mogelijk is om deze uit te zetten, leg er dan even een doek overheen o.i.d. Het verdwijnen van het licht duurt maximaal een encounter.

Call: 5 woorden naar eigen keuze, Dimm Light.

## Float

Beïnvloed: Fysieke gesteldheid

Doelwit: Jezelf of een klein voorwerp

Type: Buff

Range: Fysiek contact

Duratie: Encounter

Omschrijving: De magiër gebruikt zijn/haar krachten om een klein voorwerp te laten zweven.

Effect: Als je de spreuk op een klein voorwerp gebruikt, zal dit voorwerp veel lichter worden of gaan zweven. Dit maakt het makkelijker te vervoeren. Als je ervoor kiest om 1 mana extra te gebruiken, kun je het kleine voorwerp ook een richting op laten zweven (bijvoorbeeld naar jezelf toe) (richtlijn voor het voorwerp, een buidel, zak met munten, dolk, lepel, flesje met drank etc.)

Call: 5 woorden naar eigen keuze, Float

## Harm

Beïnvloed: 'Hitpoints'/'Armour Points'

Doelwit: Jezelf of iemand anders

Type: Direct Damage

Range: Fysiek contact

Duratie: Direct

Omschrijving: De magiër gebruikt magie om zijn/haar aanraking van extra kracht te voorzien zodat hij/zij iemand anders ermee kan verwonden

Effect: De magiër doet 1 Magic schade op het doelwit. Je kunt ook kiezen voor 1 'Subdue' schade.

Call: 5 woorden naar eigen keuze, Harm, 1 Magic ('Subdue')

## **Magic object**

Beïnvloed: Overig

Doelwit: Een voorwerp naar keuze

Type: Buff

Range: Fysiek contact

Duratie: Dagdeel

Omschrijving: De magiër stopt een beetje van zijn/haar magie in het object.

Effect: Het object zal gedurende het dagdeel reageren op Detect Magic of andere vergelijkbare spreuken. Wanneer dit op een wapen gedaan wordt, zal de eerste slag Magic zijn, daarna is het effect van de spreuk verloren.

Call: 5 woorden naar eigen keuze, Magic object

## **Play Dead**

Beïnvloed: Fysieke gesteldheid

Doelwit: Jezelf of iemand anders

Type: Other

Range: Fysiek contact

Duratie: 5 minuten, tot schade of tot opheffing

Omschrijving: De magiër kan doen alsof hij of zij of iemand anders dood is en er zijn hierbij geen levenstekenen meer te herkennen door doktoren. De magiër of het doelwit kan kiezen of hij of zij er zelf uit wilt komen of niet. Tijdens het dood spelen is de magiër of het doelwit geheel bij bewustzijn.

Call: 5 woorden naar eigen keuze, Play Dead

## **Understand Verbal Language**

Beïnvloed: Zintuigen

Doelwit: Jezelf

Type: Buff

Range: Fysiek contact

Duratie: 5 minuten

Omschrijving: De magiër kan voor 5 minuten een normale taal die hij niet kent (geen oude talen) verstaan. De magiër kan het echter niet lezen, schrijven of spreken.

Effect: Je kunt een "normale taal" denk aan Elfs/Dwergs/etc. Verstaan alsof je de bijbehorende vaardigheid zou hebben. Lezen, schrijven of spreken kun je niet.

Call: 5 woorden naar eigen keuze, Understand Verbal Language.

### Andere Basic Aspect Spell:

Heb je nu een heel tof idee dat helaas niet in deze spreukenlijst staat, schrijf dan wat je in gedachten hebt even uit zoals het onderstaande format. Stuur dit op naar de spelleiding, dan kijken wij of we de spreuk op willen nemen in het spel/het regelsysteem. Dit mag bij karaktercreatie, maar ook wanneer je al een tijdje bij ons speelt.

{Naam spreuk}

{Level spreuk: Basic, Simple, Difficult, Hard of Incredible}

{Beïnvloed: 'Hitpoints'/'Armour Points'/slagkracht/mentaal/zintuigen/fysieke gesteldheid/overig}

{Doelwit: Jezelf, een vriend, een vijand, iemand anders}

{Type: Hex/Direct Damage/Buf/Sensory/Other/Healing}

{Range: Maximale afstand waarop het doelwit gekozen wordt}

{Duratie: Direct/Encounter/Dagdeel/Dag}

{Omschrijving: General fluffyness}

{Effect: Effect goes here}

{Call: X woorden naar eigen keuze, {naam spreuk}, {effect/aantal schade}, {van type}}

## Simple Aspect Spells:

### Air Arrow

Beïnvloed: 'Hitpoints'/'Armour Points'

Doelwit: Jezelf of iemand anders

Type: Direct Damage

Range: 5 meter

Duratie: Direct

Omschrijving: De magiër maakt als het ware een soort wapen of pijl van lucht en gooit/schiet deze naar de vijand om hem/haar schade te doen.

Effect: Het doelwit krijgt 1 schade van type Air.

Call: 5 woorden naar eigen keuze, Air Arrow, 1 damage, Air Magic

### Air Shield

Beïnvloed: 'Hitpoints'/'Armour Points'

Doelwit: Jezelf of iemand anders

Type: Buff

Range: Fysiek contact

Duratie: Encounter

Omschrijving: De magiër maakt een schild om zichzelf heen dat bedoelt is om Air schade tegen te houden.

Effect: De eerste 3 Air schade die je gedaan worden gedurende de encounter mag je negeren. Geef dit aan door 'No effect, Air Shield' te zeggen. Andere vormen van schade zoals een klap van een zwaard vang je dus WEL!

Call: 5 woorden naar eigen keuze, Air Shield

### Blind

Beïnvloed: Zintuigen

Doelwit: Jezelf of iemand anders

Type: Hex

Range: 5 meter

Duratie: Direct, daarna is het doelwit 10 seconde verblind.

Omschrijving: De magiër veroorzaakt met zijn/haar magie een heftige lichtflits die de tegenstander tijdelijk verblind.

Effect: Het doelwit zal gedurende 10 seconden verblind zijn en dus speltechnisch zijn/haar ogen even dicht moeten doen.

Call: 5 woorden naar eigen keuze, Blind 10 seconden

## Body Heat

Beïnvloed: Fysieke gesteldheid

Doelwit: Jezelf

Type: Buff

Range: 5 meter

Duratie: Encounter

Omschrijving: De magiër gebruikt zijn/haar krachten om zijn/haar lichaam enorm warm te maken, zijn/haar omgeving heeft daar uiteraard last van.

Effect: Snel brandbaar materiaal (touw, droge bladeren etc.) dat 30 seconden tegen de magiër aangehouden wordt (of hij/zij 30 seconden vasthoudt) zal in brand vliegen. Als iemand de magiër tegen zijn/haar wil vasthoudt, krijgt de vastgehouden persoon 1 Fire damage per 30 seconden vasthouden.

Call: 5 woorden naar eigen keuze, Body Heat

## Calm

Beïnvloed: Mentaal

Doelwit: Jezelf of iemand anders

Type: Buff

Range: Fysiek contact

Duratie: Encounter

Omschrijving: De magiër gebruikt zijn/haar krachten om een gevoel van kalmte aan te roepen bij zichzelf of iemand anders.

Effect: Het doelwit naar keuze wordt kalm en rustig met alle voordelige gevolgen van dien. Zo kun je bijvoorbeeld een vechter uit zijn/haar Berserk halen, of een heftige ruzie sussen met het gebruik van deze spreuk.

Call: 5 woorden naar eigen keuze, Calm

## Cleanse Water

Beïnvloed: Overig

Doelwit: Een gelimiteerde hoeveelheid water. (Maximaal 1 liter per 1 mana)

Type: Healing

Range: Fysiek contact

Duratie: Permanent

Omschrijving: De magiër gebruikt zijn/haar magische krachten om water te zuiveren van allerlei ziektes, giften of andere stoffen anders dan water. Na het uitvoeren van deze spreuk blijft dus alleen zuiver water over. De hoeveelheid wordt soms wel minder, omdat alle stoffen, ziektes etc. eruit zijn. Wanneer dit het geval is zal een SL je dat komen vertellen.

Effect: De hoeveelheid vloeistof die gereinigd is, is nu veranderd in zuiver water.

Call: 5 woorden naar eigen keuze, Cleanse Water

## Cure Wound

Beïnvloed: Hitpoints

Doelwit: Jezelf of iemand anders

Type: Healing

Range: Fysiek contact

Duratie: Direct

Omschrijving: De magiër gebruikt zijn/haar krachten om een wond te herstellen.

Effect: De magiër geneest 1 'Hitpoint' bij een wezen dat eerder gewond geraakt is. Dit heeft geen effect bij fatale of sommige speciale wonden, maar kan wel worden gebruikt om een gebroken bot ("break limb") te herstellen.

Call: 5 woorden naar eigen keuze, Cure Wound, Heal 1

## Dark Arrow

Beïnvloed: 'Hitpoints'/'Armour Points'

Doelwit: Jezelf of iemand anders

Type: Direct Damage

Range: 5 meter

Duratie: Direct

Omschrijving: De magiër maakt als het ware een soort wapen of pijl van dark en gooit/schiet deze naar de vijand om hem/haar schade te doen.

Effect: Het doelwit krijgt 1 schade van type Dark.

Call: 5 woorden naar eigen keuze, Dark Arrow, 1 damage, Dark Magic

## Dark Shield

Beïnvloed: 'Hitpoints'/'Armour Points'

Doelwit: Jezelf of iemand anders

Type: Buff

Range: Fysiek contact

Duratie: Encounter

Omschrijving: De magiër maakt een schild om zichzelf heen dat bedoelt is om Dark schade tegen te houden.

Effect: De eerste 3 Dark schade die je gedaan worden gedurende de encounter mag je negeren. Geef dit aan door 'No effect, Dark Shield' te zeggen. Andere vormen van schade zoals een klap van een zwaard vang je dus WEL!

Call: 5 woorden naar eigen keuze, Dark Shield

## Detect life

Beïnvloed: Zintuigen

Doelwit: Jezelf of iemand anders

Type: Sensory

Range: Bubbels van 10 meter om de magiër heen

Duratie: Direct

Omschrijving: De magiër gebruikt zijn/haar magie om de aanwezigheid van levende wezens te voelen. (dit kan ook door muren etc. heen)

Effect: Een SL vertelt je of jij levende wezens kunt vinden in een bubbel van 10 meter om je heen, en zo ja, waar ongeveer.

Call: 5 woorden naar eigen keuze, Detect Life

## Detect Magic

Beïnvloed: Zintuigen

Doelwit: een object of persoon wat je kan zien.

Type: Sensory

Range: 5 meter

Duratie: Direct

Omschrijving: De magiër voelt op afstand in het object of persoon de magie. Niet alleen of iets magisch is ja of nee, maar ook wat voor soort magie het is en in sommige gevallen hoe sterk de magie is en wat voor effect het ongeveer heeft.

Effect: De magiër kan van het gekozen object of persoon zeggen of het magisch is of niet. Ook kan er in sommige gevallen een uitspraak gedaan worden over hoe sterk de magie is en wat voor effect het object of persoon in zich heeft.

Call: 5 woorden naar eigen keuze, Detect Magic

## Earth Arrow

Beïnvloed: 'Hitpoints'/'Armour Points'

Doelwit: Jezelf of iemand anders

Type: Direct Damage

Range: 5 meter

Duratie: Direct

Omschrijving: De magiër maakt als het ware een soort wapen of pijl van aarde en gooit/schiet deze naar de vijand om hem/haar schade te doen.

Effect: Het doelwit krijgt 1 schade van type Earth.

Call: 5 woorden naar eigen keuze, Earth Arrow, 1 damage, Earth Magic

## Earth Shield

Beïnvloed: 'Hitpoints'/'Armour Points'

Doelwit: Jezelf of iemand anders

Type: Buff

Range: Fysiek contact

Duratie: Encounter

Omschrijving: De magiër maakt een schild om zichzelf heen dat bedoelt is om Earth schade tegen te houden.

Effect: De eerste 3 Earth schade die je gedaan worden gedurende de encounter mag je negeren. Geef dit aan door 'No effect, Earth Shield' te zeggen. Andere vormen van schade zoals een klap van een zwaard vang je dus WEL!

Call: 5 woorden naar eigen keuze, Earth Shield



## Empoison

Beïnvloed: Afhankelijk van het gif

Doelwit: Jezelf of iemand anders

Type: Hex

Range: Fysiek contact

Duratie: Direct, afhankelijk van het gif.

Benodigd: Een gif

Omschrijving: De magiër brengt met zijn/haar magie een gif in, rechtstreeks in het lichaam van het aangeraakte doelwit.

Effect: Het gekozen gif wordt direct toegediend in het doelwit. Dit hoeft dus niet via een mes of drankje of iets dergelijks te gebeuren, een simpele aanraking (bijvoorbeeld een handdruk) voldoet. Dit kan ook met een gif gedaan worden, wat reeds bij jouzelf is toegediend.

Call: 5 woorden naar eigen keuze, Empoison ,Effect van het gif

Note: Meldt aan de SL dat je een gif gebruikt hebt op iemand, zij kunnen er dan voor zorgen dat iemand de effecten van dit gif ook daadwerkelijk uitspeelt. Na het op deze manier toedienen van een gif, ben je uiteraard de dosis met gif kwijt.

## Fear

Beïnvloed: Mentaal

Doelwit: Jezelf of iemand anders

Type: Hex

Range: 5 meter

Duratie: Direct

Omschrijving: De magiër gebruikt zijn/haar magie om het doelwit van de spreuk bang te maken. De angsten van het doelwit beginnen zich voor zijn of haar ogen af te spelen en het doelwit zal vluchten.

Effect: Het doelwit wordt bang voor de caster van de spreuk en probeert gedurende 30 seconden zo ver weg mogelijk van de caster te komen. Als de persoon in kwestie door iemand anders gekalmeerd wordt, of gedurende 10 seconden tegengehouden en weer bij kennis gebracht wordt (klap in het gezicht, inspirerende woorden etc.) eindigt het effect.

Call: 5 woorden naar eigen keuze, Fear

## Fire Arrow

Beïnvloed: 'Hitpoints'/'Armour Points'

Doelwit: Jezelf of iemand anders

Type: Direct Damage

Range: 5 meter

Duratie: Direct

Omschrijving: De magiër maakt als het ware een soort wapen of pijl van vuur en gooit/schiet deze naar de vijand om hem/haar schade te doen.

Effect: Het doelwit krijgt 1 schade van type Fire.

Call: 5 woorden naar eigen keuze, Fire Arrow, 1 damage, Fire Magic

## Fire Shield

Beïnvloed: 'Hitpoints'/'Armour Points'

Doelwit: Jezelf of iemand anders

Type: Buff

Range: Fysiek contact

Duratie: Encounter

Omschrijving: De magiër maakt een schild om zichzelf heen, dat bedoelt is om Fire schade tegen te houden.

Effect: De eerste 3 Fire schade die je gedaan worden gedurende de encounter mag je negeren. Geef dit aan door 'No effect, Fire Shield' te zeggen. Andere vormen van schade zoals een klap van een zwaard vang je dus WEL!

Call: 5 woorden naar eigen keuze, Fire Shield

## Flee

Beïnvloed: Fysieke gesteldheid

Doelwit: Jezelf of iemand anders

Type: Buff

Range: Fysiek contact

Duratie: Encounter

Omschrijving: De magiër beïnvloedt met magie zijn/haar lichaam en geest om te vluchten bij de eerste tekenen van gevaar. Zodra dit gevaar verschijnt krijgt hij/zij hierdoor een voorsprong bij het weggkomen.

Effect: Zodra de magiër onder serieuze dreiging staat (een berserker komt op hem/haar af, of een magiër die hem/haar wil verwonden, etc.) mag hij/zij magisch vluchten. Je steekt 1 vinger in de lucht om te laten zien dat je tijdelijk verdwijnt en mag dan 8 snelle passen (in maximaal 10 seconden) weg van het gevaar zetten. Wordt je in dit vlucht proces toch geraakt, doordat iemand bijvoorbeeld in de rondte gaat maaien met een zwaard, dan wordt de spreuk onderbroken en krijg je gewoon de hit. Je wordt zichtbaar en zal nu op eigen krachten door moeten blijven rennen om weg te komen.

Call: 5 woorden naar eigen keuze, Flee

## Give Mana

Beïnvloed: Mentaal

Doelwit: Iemand anders

Type: Other

Range: Fysiek contact

Duratie: Dag

Omschrijving: De magiër gebruikt zijn/haar magische energie om een deel van de door hem/haar gevormde mana over te dragen naar een andere persoon.

Effect: Gedurende de dag heeft het doelwit zoveel extra mana als de caster hem/haar gegeven heeft. Het kost de caster 1 mana om te casten + het aantal mana wat gedoneerd wordt. Je verliest dus zelf mana, maar het doelwit krijgt deze mana erbij.

Call: 5 woorden naar eigen keuze, Give Mana, aantal mana dat overgedragen wordt

## Gust of Wind

Beïnvloed: Fysieke gesteldheid

Doelwit: Jezelf of iemand anders

Type: Direct Damage

Range: 5 meter

Duratie: Direct

Omschrijving: De magiër gebruikt zijn/haar krachten om een krachtige windvlaag op te roepen die het doelwit naar keuze naar achter zal blazen of tegen de grond zal gooien.

Effect: Het doelwit naar keuze krijgt een 'Strike' en vliegt daardoor een aantal meter naar achter.

Call: 5 woorden naar eigen keuze, Gust of wind, Strike

## Hide

Beïnvloed: Fysieke gesteldheid

Doelwit: Jezelf

Type: Buff

Range: Fysiek contact

Duratie: Encounter

Omschrijving: De magiër gebruikt zijn/haar magie om zichzelf te camoufleren in de omgeving. Zolang hij/zij stil blijft staan (of tot de encounter voorbij is) zal niemand hem/haar kunnen zien. (dus evt. wel ruiken, voelen, etc.)

Effect: Zolang de magiër stil blijft staan is hij/zij onzichtbaar voor anderen. Houd 1 vinger omhoog om dit aan te geven voor andere spelers of NPC's.

Call: 5 woorden naar eigen keuze, Hide

## Light Arrow

Beïnvloed: 'Hitpoints'/'Armour Points'

Doelwit: Jezelf of iemand anders

Type: Direct Damage

Range: 5 meter

Duratie: Direct

Omschrijving: De magiër maakt als het ware een soort wapen of pijl van light en gooit/schiet deze naar de vijand om hem/haar schade te doen.

Effect: Het doelwit krijgt 1 schade van type Light.

Call: 5 woorden naar eigen keuze, Light Arrow, 1 damage, Light Magic

## Light Shield

Beïnvloed: 'Hitpoints'/'Armour Points'

Doelwit: Jezelf of iemand anders

Type: Buff

Range: Fysiek contact

Duratie: Encounter

Omschrijving: De magiër maakt een schild om zichzelf heen dat bedoelt is om Light schade tegen te houden.

Effect: De eerste 3 Light schade die je gedaan worden gedurende de encounter mag je negeren. Geef dit aan door 'No effect, Light Shield' te zeggen. Andere vormen van schade zoals bijvoorbeeld een klap van een normaal zwaard vang je dus WEL!

Call: 5 woorden naar eigen keuze, Light Shield

## **Magic Shield**

Beïnvloed: 'Hitpoints'/'Armour Points'

Doelwit: Jezelf of iemand anders

Type: Buff

Range: Fysiek contact

Duratie: Encounter

Omschrijving: De magiër maakt een schild om zichzelf heen dat bedoelt is om allerlei soorten schade tegen te houden.

Effect: Je krijgt 1 extra AP tot het einde van het encounter. Geef dit aan door 'No effect, Magic Shield' te zeggen.

Call: 5 woorden naar eigen keuze, Magic Shield

## **Minor Teleport**

Beïnvloed: Fysieke gesteldheid

Doelwit: Jezelf

Type: Other

Range: N.v.t.

Duratie: Direct

Omschrijving: De magiër gebruikt zijn/haar mana om zich razendsnel te verplaatsen d.m.v. teleportatie. In een flits is hij/zij een klein stukje verderop.

Effect: De caster verplaatst zich magisch 5 meter (niets meer of minder!) door te teleporteren in een richting naar eigen keuze. Steek je hand op alsof je even verdwijnt (OC bent) en verplaats jezelf de vijf meter afstand in een rechte lijn in de gewenste richting. Je kan hiermee bijv. Ook door muren heen, maar als je niet ziet waar je uitkomt, is er een kans dat je vast komt te zitten op/in plekken waar je niet zonder hulp uit kan komen.

Call: 5 woorden naar eigen keuze, Minor Teleport, Teleport 5 meter

## **Protection from Poison and Disease**

Beïnvloed: Fysieke gesteldheid

Doelwit: Jezelf of iemand anders

Type: Buff

Range: Fysiek contact

Duratie: Dagdeel

Omschrijving: De magiër gebruikt zijn/haar krachten om het lichaam van zichzelf of iemand anders te beschermen tegen de vele giften en ziektes op Vitus.

Effect: Wanneer je getroffen wordt door iets ziekmakends of vergiftigends heeft dit geen effect op je. Zeg dan ook 'No effect, Protection from Poison and Disease' wanneer je hierdoor geraakt wordt.

Call: 5 woorden naar eigen keuze, Protection from Poison and Disease

## Repair

Beïnvloed: Fysieke gesteldheid

Doelwit: Een voorwerp dat gerepareerd dient te worden (wapen, schild, pantserstuk etc.)

Type: Healing

Range: Fysiek contact

Duratie: Permanent

Omschrijving: De magiër verzamelt de gebroken onderdelen van het voorwerp dat gerepareerd dient te worden, bestudeert deze en gebruikt zijn/haar magie om het voorwerp weer te repareren.

Effect: Na het verzamelen en bestuderen van de brokstukken van het voorwerp (ongeveer 30 seconden) kan de magiër het voorwerp repareren. Een normaal voorwerp zal na de reparatie weer functioneren zoals voorheen, bij magische of met andere materialen gemaakte voorwerpen dient er een SL geroepen te worden. Bij het repareren van pantser of schilden met deze vaardigheid, herstelt deze spreuk **1 pantserpunt/trefpunt per geïnvesteerde mana**. Ter voorbeeld, een Light Armour beenplaat, kost 1 mana om te herstellen en geeft vervolgens weer 1 'Armour Point'. Een Heavy Armour onderdeel, kost 3 mana om volledig te herstellen en geeft vervolgens weer 3 'Armour Points'. Als je dus een compleet metalen harnas wilt repareren is het waarschijnlijk handiger om naar de lokale smid te gaan i.p.v. het proberen te repareren met magie.

Call: 5 woorden naar eigen keuze, Repair, (en evt. X hoeveelheid 'Armour Points'/trefpunten)

## Sap Life

Beïnvloed: 'Hitpoints'

Doelwit: Jezelf of iemand anders

Type: Direct Damage

Range: Fysiek contact

Duratie: Direct

Omschrijving: De magiër trekt met zijn/haar magie de 'Hitpoints' van het doelwit weg.

Effect: De magiër doet 1 'Through' schade op het aangeraakte doelwit.

Call: 5 woorden naar eigen keuze, sap life, 1 Magic Through

## Water Arrow

Beïnvloed: 'Hitpoints'/'Armour Points'

Doelwit: Jezelf of iemand anders

Type: Direct Damage

Range: 5 meter

Duratie: Direct

Omschrijving: De magiër maakt als het ware een soort wapen of pijl van water en gooit/schiet deze naar de vijand om hem/haar schade te doen.

Effect: Het doelwit krijgt 1 schade van type Water.

Call: 5 woorden naar eigen keuze, Water Arrow, 1 damage, Water Magic

## Water Shield

Beïnvloed: 'Hitpoints'/'Armour Points'

Doelwit: Jezelf of iemand anders

Type: Buff

Range: Fysiek contact

Duratie: Encounter

Omschrijving: De magiër maakt een schild om zichzelf heen dat bedoelt is om Water schade tegen te houden.

Effect: De eerste 3 Water schade die je gedaan worden gedurende de encounter mag je negeren. Geef dit aan door 'No effect, Water Shield' te zeggen. Andere vormen van schade zoals een klap van een zwaard vang je dus WEL!

Call: 5 woorden naar eigen keuze, Water Shield

### Andere Simple Aspect Spell:

Heb je nu een heel tof idee dat helaas niet in deze spreukenlijst staat, schrijf dan wat je in gedachten hebt even uit zoals het onderstaande format. Stuur dit op naar de spelleiding, dan kijken wij of we de spreuk op willen nemen in het spel/het regelsysteem. Dit mag bij karaktercreatie, maar ook wanneer je al een tijdje bij ons speelt.

{Naam spreuk}

{Level spreuk: Basic, Simple, Difficult, Hard of Incredible}

{Beïnvloed: 'Hitpoints'/'Armour Points'/slagkracht/mentaal/zintuigen/fysieke gesteldheid/overig}

{Doelwit: Jezelf, een vriend, een vijand, iemand anders}

{Type: Hex/Direct Damage/Buff/Sensory/Other/Healing}

{Range: Maximale afstand waarop het doelwit gekozen wordt}

{Duratie: Direct/Encounter/Dagdeel/Dag}

{Omschrijving: General fluffyness}

{Effect: Effect goes here}

{Call: X woorden naar eigen keuze, {naam spreuk}, {effect/aantal schade}, {van type}}

## Difficult Aspect Spells:

### Blank Mind

Beïnvloed: Mentaal

Doelwit: Jezelf

Type: Buff

Range: Fysiek contact

Duratie: Encounter

Omschrijving: De magiër maakt zijn/haar gedachten leeg, zodat hij/zij zich goed kan focussen.

Effect: Het doelwit mag het eerste geestbeïnvloedende effect tijdens deze encounter negeren. Zeg dan 'No effect, Blank Mind'.

Call: 10 woorden naar eigen keuze, Blank Mind

### Burst of Flames

Beïnvloed: 'Hitpoints'/'Armour Points'

Doelwit: Jezelf

Type: Direct Damage

Range: Fysiek contact

Duratie: Direct

Omschrijving: De magie in de magiër komt tot een soort explosie. Dit is gevaarlijk voor hem/haarzelf, maar ook voor de omstanders.

Effect: De magiër zelf krijgt 1 schade van het type Fire en alles (vriend of vijand) binnen 3 meter ontvangt een Fire Arrow. (1 Magic Fire)

Call: 10 woorden naar eigen keuze, Burst of Flames, Fire Arrow 3 meter.

### Cure Deep Wounds

Beïnvloed: 'Hitpoints'

Doelwit: Jezelf of iemand anders

Type: Healing

Range: Fysiek contact

Duratie: Direct

Omschrijving: De magiër roept zijn/haar krachten aan om ook de wonden in de dieptes van het lichaam te herstellen.

Effect: Het doelwit herstelt 3 'Hitpoints'.

Call: 10 woorden naar eigen keuze, Cure Deep Wounds, Heal 3 'Hitpoints'.

## Cure Poison

Beïnvloed: Fysieke gesteldheid

Doelwit: Jezelf of iemand anders

Type: Healing

Range: Fysiek contact

Duratie: Direct

Omschrijving: De magiër gebruikt zijn/haar magie om een gif uit het lichaam van het doelwit te verwijderen.

Effect: Roep altijd een SL als je deze spreuk doet. Afhankelijk van hoe dit uitgespeeld wordt en om welk gif het precies gaat, is deze spreuk meer of minder succesvol. Soms kan het verwijderen van een gif bijvoorbeeld iets meer mana kosten, of zelfs helemaal niet mogelijk zijn, terwijl op andere momenten het gif meteen verdwijnt.

Call: 10 woorden naar eigen keuze, Cure Poison

## Disappear

Beïnvloed: Fysieke gesteldheid

Doelwit: Jezelf

Type: Other

Range: Fysiek contact

Duratie: Encounter

Omschrijving: De magiër gebruikt zijn/haar magie om in het niets te verdwijnen.

Effect: Zolang je stil blijft staan ben je onvindbaar. Steek 1 vinger omhoog om dit uit te beelden. Zodra je weer beweegt, geluid maakt of door iets wordt aangeraakt, wordt je weer zichtbaar.

Call: 10 woorden naar eigen keuze, Disappear

## Disarm

Beïnvloed: Mentaal

Doelwit: Iemand anders

Type: Hex

Range: 5 meter

Duratie: Direct (5 minuten)

Omschrijving: De magiër gebruikt zijn/haar krachten om een persoon te dwingen een specifiek wapen neer te leggen/ te laten vallen.

Effect: De persoon is niet meer in staat om dit wapen weer op te pakken gedurende 5 minuten. Dit weerhoudt hem/haar er echter niet van om door te vechten met een ander wapen.

Call: 10 woorden naar eigen keuze, Disarm <gekozen wapen> 5 minuten



## Entangle

Beïnvloed: Fysieke gesteldheid

Doelwit: Jezelf of iemand anders

Type: Hex

Range: 5 meter

Duratie: Direct (1 minuut, of minder, zie omschrijving)

Omschrijving: De magiër gebruikt zijn/haar krachten om iemands voeten aan de grond vast te zetten.

Effect: Wortels van planten e.d. komen uit de grond omhoog en grijpen de voeten en onderbenen van het doelwit vast, waardoor deze zich niet meer kan verplaatsen of omdraaien. De persoon kan zijn/haar bovenlichaam uiteraard nog wel vrij bewegen. Door met creatieve IC manieren de plantenwortels weg te halen (slaan met een wapen, actief lostrekken, wegbranden etc.) kan de tijd die dit effect duurt teruggebracht worden tot 30 seconden.

Call: 10 woorden naar eigen keuze, Entangle

## Fight

Beïnvloed: 'Hitpoints'/Mentaal

Doelwit: Jezelf of iemand anders

Type: Buff

Range: Fysiek contact

Duratie: Encounter

Omschrijving: De magiër woekert de instincten van het doelwit aan en dwingt hem/haar te vechten voor zijn/haar leven.

Effect: Het doelwit mag alle 'Fear' effecten negeren en krijgt tijdelijk 3 extra 'Hitpoints'. Daarnaast moet het doelwit zo agressief mogelijk aanvallen, eerst op de vijand, daarna ook op zijn/haar vrienden. Zodra het doelwit op 0 hitpoints staat eindigt de spreuk.

Call: 10 woorden naar eigen keuze, Fight, Berserk + 3 'Hitpoints' en neger 'Fear'

## Give Disease

Beïnvloed: Overig

Doelwit: Jezelf of iemand anders

Type: Hex

Range: Fysiek contact

Duratie: Direct

Omschrijving: Door middel van fysiek contact kan de magiër een ziekte die hij/zij zelf heeft (of waar hij/zij op een andere manier fysiek mee in contact staat) overdragen op het doelwit.

Effect: Roep altijd een SL bij het doen van deze spreuk, de ziekte wordt overgedragen naar het doelwit, met alle gevolgen van dien voor zowel het doelwit als de magiër.

Call: 10 woorden naar eigen keuze, Give Disease

## **Magic Armour**

Beïnvloed: 'Armour Points'

Doelwit: Jezelf of iemand anders

Type: Buff

Range: Fysiek contact

Duratie: Encounter

Omschrijving: De magiër gebruikt zijn/haar krachten om de mana om te zetten in een magisch harnas.

Effect: Het doelwit krijgt een magisch harnas van 3 extra AP.

Call: 10 woorden naar eigen keuze, Magic Armour

## **Pain**

Beïnvloed: Fysieke gesteldheid

Doelwit: Jezelf of iemand anders

Type: Hex

Range: 5 meter

Duratie: Direct

Omschrijving: De magiër gebruikt zijn/haar krachten om het doelwit helse pijnen te laten doorstaan, voor het doelwit is dit (normaal gesproken) niet zo prettig.

Effect: Het doelwit krijgt enorme pijn en zal gedurende 20 seconden uitgeschakeld zijn.

Call: 10 woorden naar eigen keuze, Pain 20 seconden

## **Protection from Arrows**

Beïnvloed: Overig

Doelwit: Jezelf of iemand anders

Type: Buff

Range: Fysiek contact

Duratie: Encounter

Omschrijving: De magiër gebruikt zijn/haar magie om een draaikolk om het doelwit heen te vormen die pijlen afweert.

Effect: De eerste 3 pijlen (van boogschutters) die het doelwit raken, mogen genegeerd worden. Zeg 'No effect, Protection from Arrows'.

Call: 10 woorden naar eigen keuze, Protection from Arrows

## Sense Surroundings

Beïnvloed: Mentaal

Doelwit: Jezelf

Type: Buff

Range: Fysiek contact

Duratie: Encounter

Omschrijving: De magiër sluit zijn/haar ogen en gebruikt zijn/haar magie om de omgeving aan te voelen. Bij het gebruik van deze vaardigheid dient altijd een SL aanwezig te zijn om te bepalen wat je precies voelt.

Effect: De magiër wordt zich bewust van allerlei dingen in zijn/haar omgeving, dit kunnen kevers zijn die door de modder wroeten, mensen die rondlopen, tunnels die onder het kamp gegraven worden, een struikeldraad die geplaatst is etc. Wat er precies aan informatie verkregen wordt, is afhankelijk van de situatie, roep daarom altijd een SL zodra je deze spreuk wilt gebruiken en meldt ook wat je probeert te bereiken met de spreuk. Het maximale bereik van deze vaardigheid is circa 15 meter rondom de magiër. De magiër zelf moet echter stil blijven staan of zitten met zijn/haar ogen gesloten tijdens deze spreuk. Zodra hij/zij beweegt of bewogen wordt. eindigt het effect van deze spreuk.

Call: 10 woorden naar eigen keuze, Sense Surroundings

## Thirst

Beïnvloed: Mentaal

Doelwit: Jezelf of iemand anders

Type: Hex

Range: Fysiek contact

Duratie: Direct

Omschrijving: De magiër beïnvloed de geest van het doelwit en zorgt ervoor dat hij/zij verschrikkelijke dorst krijgt.

Effect: Het doelwit zal gedurende 30 seconden op zoek gaan naar drinken en dit op proberen te drinken. Daarna voelt het doelwit zich weer normaal.

Call: 10 woorden naar eigen keuze, Thirst 30 seconden

## Touched by the Dying

Beïnvloed: 'Hitpoints'

Doelwit: Jezelf of iemand anders

Type: Direct Damage

Range: Fysiek contact

Duratie: Direct

Omschrijving: De magiër gebruikt zijn/haar krachten om in contact met de dood te komen, hierdoor wordt zijn/haar aanraking erg naar voor anderen.

Effect: De magiër doet 3 'Through' schade op het doelwit.

Call: 10 woorden naar eigen keuze, Touched by the Dying 3 Dark Magic Through

### Andere Difficult Aspect Spell:

Heb je nu een heel tof idee dat helaas niet in deze spreukenlijst staat, schrijf dan wat je in gedachten hebt even uit zoals het onderstaande format. Stuur dit op naar de spelleiding, dan kijken wij of we de spreuk op willen nemen in het spel/het regelsysteem. Dit mag bij karaktercreatie, maar ook wanneer je al een tijdje bij ons speelt.

{Naam spreuk}

{Level spreuk: Basic, Simple, Difficult, Hard of Incredible}

{Beïnvloed: 'Hitpoints'/'Armour Points'/slagkracht/mentaal/zintuigen/fysieke gesteldheid/overig}

{Doelwit: Jezelf, een vriend, een vijand, iemand anders}

{Type: Hex/Direct Damage/Buf/Sensory/Other/Healing}

{Range: Maximale afstand waarop het doelwit gekozen wordt}

{Duratie: Direct/Encounter/Dagdeel/Dag}

{Omschrijving: General fluffyness}

{Effect: Effect goes here}

{Call: X woorden naar eigen keuze, {naam spreuk}, {effect/aantal schade}, {van type}}

## Hard Aspect Spells:

### Bloodthirst

Beïnvloed: Slagkracht

Doelwit: Jezelf of iemand anders

Type: Other

Range: Fysiek contact

Duratie: Encounter

Omschrijving: De magiër gebruikt zijn/haar krachten om de instincten van het doelwit aan te wakkeren. Hij/Zij maakt als het ware, het innerlijke beest in iemand los.

Effect: Het doelwit zal ieder excuus om met iemand op de vuist te gaan aannemen, (het omgooien van een bekertje, lelijk kijken etc.) De eerste slag van het doelwit zal een 'Triple Strike' zijn, daarna mag het doelwit alle 'Fear' effecten negeren en krijgt tijdelijk 5 extra 'Hitpoints'. Daarnaast moet het doelwit zo agressief mogelijk aanvallen, eerst op het persoon wat origineel het doelwit van zijn/haar agressie was, daarna op zijn/haar vijanden, daarna ook op zijn/haar vrienden. Zodra het doelwit op 0 hitpoints staat eindigt de spreuk.

Call: 15 woorden naar eigen keuze, Bloodthirst, Berserk zodra je enigzins geprikkeld wordt, +5 hitpoints eerste slag is een 'Triple Strike' en je bent immuun voor alle Fear effecten.

### Command

Beïnvloed: Overig

Doelwit: Jezelf of iemand anders

Type: Hex

Range: Fysiek contact

Duratie: Direct in werking, daarna zal het doelwit gedurende de encounter de taak naar best mogelijke kunnen uitvoeren.

Omschrijving: De magiër gebruikt zijn/haar magie om iemand te hypnotiseren. Na deze hypnose zal het doelwit iets doen wat de magiër vraagt, zolang dit het doelwit niet in direct levensgevaar brengt.

Effect: Het doelwit zal een commando van maximaal 1 zin, wat de persoon niet in direct levensgevaar brengt uitvoeren. Wees creatief, maar houd het leuk.

Call: 15 woorden naar eigen keuze, Command, doe ....

### Cure Disease

Beïnvloed: Overig

Doelwit: Jezelf of iemand anders

Type: Healing

Range: Fysiek contact

Duratie: Direct

Omschrijving: De magiër gebruikt zijn/haar krachten om alle sporen van de ziekte uit het doelwit te verwijderen.

Effect: Roep altijd een SL als je deze spreuk doet, afhankelijk van de specifieke ziekte zullen er effecten optreden. Deze kunnen zowel voor het doelwit als voor de magiër zelf van toepassing zijn.

Call: 15 woorden naar eigen keuze, Cure Disease

## Cure Fatal Wounds

Beïnvloed: 'Hitpoints'

Doelwit: Iemand anders

Type: Healing

Range: Fysiek contact

Duratie: Direct

Omschrijving: De magiër is in staat om zelfs de meest fatale wonden te herstellen.

Effect: Je kunt een doelwit dat een 'Fatal' ontvangen heeft herstellen. Na deze herstelling zal het doelwit weer op 1 'Hitpoint' staan. Daarnaast kan deze spreuk ook gebruikt worden om een doelwit dat simpelweg gewond is, weer tot aan de volledige hitpoints te herstellen.

Call: 15 woorden naar eigen keuze, Cure Fatal Wounds

## Curse

Beïnvloed: 'Hitpoints'/'Armour Points'/Slagkracht/Mentaal/Fysieke gesteldheid/Zintuigen/Overig

Doelwit: Jezelf of iemand anders

Type: Hex

Range: Je moet het doelwit kunnen zien of anderszins in contact staan met het doelwit.

Duratie: Afhankelijk van de vloek

Omschrijving: De magiër roept krachten aan om een doelwit te vervloeken, zowel de magiër zelf als het doelwit dragen hier gevolgen van. Wat die gevolgen precies zijn, hangt af van wat je de ander aan doet.

Effect: Als je van plan bent om een Curse uit te spreken over iemand dan moet je dit eerst overleggen met een SL. Je kan dan de Curse voorstellen aan de SL en in overleg zal bepaald worden wat hier mogelijk is. Bij een Curse hoort ook altijd een uitweg, deze bepaal je ook samen met de SL. Afhankelijk van wat je een ander aan doet en hoe moeilijk de uitweg is, worden door de SL de gevolgen voor jou bepaald, dit kunnen zaken zijn zoals soulpoints verlies, mana verlies, HP verlies, iemand niet meer in de ogen kunnen kijken etc.

Call: 2 minuten uitspelen, 15 woorden naar eigen keuze, Curse

## Detect Intentions

Beïnvloed: Mentaal

Doelwit: Jezelf of iemand anders

Type: Sensory

Range: 5 meter

Duratie: Direct

Omschrijving: De magiër gebruikt zijn/haar magie om een kijkje in de geest van het doelwit te nemen.

Effect: Roep een SL als je deze spreuk gebruikt. Je krijgt wat informatie over de gedachten en intenties van het doelwit in kwestie. Dit kan soms cryptisch zijn.

Call: 15 woorden naar eigen keuze, Detect Intentions

## Elemental Ball

Vereiste: 1 of meerdere Fire/Air/Water/Earth/Dark/Light Arrow spreuken

Beïnvloed: 'Hitpoints'/'Armour Points'

Doelwit: Iemand anders

Type: Direct Damage

Range: 5 meter

Duratie: Direct

Omschrijving: De magiër versterkt zijn/haar magische pijl met extra mana waardoor de kracht groter en heftiger wordt. (Je koopt deze spreuk dus eenmalig als Elemental Ball, maar kunt hem vervolgens gebruiken als Fire Ball, of Air Ball etc., maar alleen als je de Fire Arrow of Air Arrow etc. hebt.)

Effect: Het doelwit ontvangt een bal van een bepaalde elementaal type (bijvoorbeeld een vuurbal, of een bal van duisternis etc.) en ontvangt 5 schade van dat type.

Call: 15 woorden naar eigen keuze, Fire/Air/Water/Earth/Dark/Light Ball, 5 <type damage> Magic

## Find Illusions

Beïnvloed: Zintuigen

Doelwit: Jezelf

Type: Sensory

Range: Alles binnen 10 meter

Duratie: Direct

Omschrijving: De magiër gebruikt zijn/haar krachten om het verschil te zien tussen wat echt is en wat slechts een illusie is.

Effect: Jij zult van alles binnen 10 meter weten of het een illusie is of echt is. (roep hiervoor een SL) Van de illusies zul je vanaf dat moment ook geen schade of effecten meer kunnen krijgen.

Call: 15 woorden naar eigen keuze, Find Illusions

## Float Large Object

Beïnvloed: Fysieke gesteldheid

Doelwit: Een voorwerp tot maximaal 3 meter grootte (geen levend iets)

Type: Other

Range: Fysiek contact

Duratie: Direct, maximaal 1 minuut.

Omschrijving: De magiër gebruikt zijn/haar magie om een groot voorwerp gedurende een korte tijd op te tillen. Wat omhoog gaat, moet echter ook weer naar beneden komen. Het object kan maximaal 1 minuut zweven.

Effect: Het voorwerp begint te zweven of wordt aanzienlijk lichter om op te tillen.

Call: 15 woorden naar eigen keuze, Float Large Object, benoem object

## Invisibility

Beïnvloed: Fysieke gesteldheid

Doelwit: Jezelf

Type: Buff

Range: Fysiek contact

Duratie: Encounter

Omschrijving: De magiër gebruikt zijn/haar magie om volledig onzichtbaar te worden.

Effect: De magiër wordt onzichtbaar, zolang hij/zij rustig beweegt (niet rennen, aanvallen etc.) zal dit zo blijven. Als je per ongeluk geraakt wordt of zelf iemand aanvalt of begint te rennen zul je uiteraard weer zichtbaar worden.

Call: 15 woorden naar eigen keuze, Invisibility

## Liquify

Beïnvloed: Fysieke gesteldheid

Doelwit: Jezelf

Type: Other

Range: Fysiek contact

Duratie: Encounter

Omschrijving: De magiër gebruikt zijn/haar magie om vloeibaar te worden. Op deze manier kan hij/zij op plekken komen waar velen niet heen kunnen gaan.

Effect: De magiër wordt vloeibaar en kan hierdoor in het spel op de meest rare plekken komen. Het effect van deze spreuk duurt 1 encounter. Houd er wel rekening mee dat dit de nodige narigheid met zich mee kan brengen als je op de verkeerde plek weer naar je normale vorm gaat. Zorg er zelf voor dat je een fysrep hebt, wanneer je deze spreuk doet, zodat mensen aan je kunnen zien dat je vloeibaar bent. (neem bijv. Een blauwe doorzichtige doek mee die je over de grond kan slepen terwijl je zelf je hand omhoog houdt om aan te geven dat je er niet bent.)

Call: 15 woorden naar eigen keuze, Liquify

## Pacify

Beïnvloed: Slagkracht/Mentaal

Doelwit: Jezelf of iemand anders

Type: Hex

Range: 5 meter

Duratie: Encounter

Omschrijving: De magiër gebruikt zijn/haar krachten om het doelwit te pacificeren. Het doelwit verliest zowel de wil als de fysieke kracht om te vechten.

Effect: Het doelwit zal gedurende de encounter stoppen met vechten, hij/zij is het simpelweg zat om te vechten. Het doelwit zal zich uiteraard wel nog verdedigen als het aangevallen wordt!

Call: 15 woorden naar eigen keuze, Pacify



## Protection of the Mind

Beïnvloed: Mentaal

Doelwit: Jezelf of iemand anders

Type: Buff

Range: Fysiek contact

Duratie: Encounter

Omschrijving: De magiër gebruikt zijn/haar krachten om de geest van het doelwit volledig af te sluiten.

Effect: Gedurende de encounter mag de magiër alle mind affecting effecten negeren. Zeg 'No effect, Protection of the Mind', wanneer dit gebeurt.

Call: 15 woorden naar eigen keuze, Protection of the Mind

## See Invisibility

Beïnvloed: Zintuigen

Doelwit: Jezelf

Type: Sensory

Range: alles binnen 10 meter

Duratie: Encounter

Omschrijving: De magiër gebruikt zijn/haar krachten om zijn/haar ogen te veranderen. Na het sluiten van de ogen lichten ze op, waarna de magiër in staat is om onzichtbare personen en voorwerpen te zien.

Effect: De magiër is in staat om onzichtbare personen en voorwerpen te zien binnen 10 meter om hem/haar heen. Dit effect verplaatst zich mee met de magiër.

Call: 15 woorden naar eigen keuze (sluit je ogen even), See Invisibility

## Terror

Beïnvloed: Mentaal

Doelwit: Jezelf of iemand anders

Type: Hex

Range: 5 meter

Duratie: Encounter

Omschrijving: De magiër gebruikt zijn/haar krachten om de grootste angsten van het doelwit "werkelijkheid" te maken.

Effect: Het doelwit is gedurende de encounter volledig in de ban van angst. Het doelwit rent ver weg van de caster en wanneer het doelwit op een veilige plek is gaat hij of zij als het ware in de foetushouding heen en weer schommelen, reageert nergens meer op, en begint vreemd te praten of in zichzelf te mompelen van angst. Een Calm spreuk vermindert dit effect. Als er een Calm gedaan wordt, houdt het in de foetus houding zitten en niet reageren e.d. op, het doelwit wil echter nog steeds niet binnen een straal van 20 meter van de caster komen tot na afloop van de encounter.

Call: 15 woorden naar eigen keuze, Terror

## Touched by Death

Beïnvloed: 'Hitpoints'

Doelwit: Jezelf of iemand anders

Type: Direct Damage

Range: Fysiek contact

Duratie: Direct

Omschrijving: De magiër gebruikt zijn/haar krachten om in contact te komen met de dood zelf. Een aanraking van de magiër terwijl hij/zij met de dood in contact is, is voor de meeste wezens dodelijk.

Effect: De magiër doet 7 'Through' schade op het aangeraakte doelwit.

Call: 15 woorden naar eigen keuze, Touched by Death, 7 Dark Magic Through

## Turn to Rock

Beïnvloed: Fysieke gesteldheid

Doelwit: Jezelf of iemand anders

Type: Buff of Hex

Range: 5 meter

Duratie: Direct

Omschrijving: Het doelwit wordt omringt door aarde/modder/steen en dit zal zeer snel hard worden. Het doelwit komt hierdoor stil te staan in de houding zoals hij/zij is.

Effect: Het doelwit kan niet bewegen totdat hij/zij bevrijdt is uit zijn/haar stenen omhulsel. Het doelwit krijgt 10 'Armour Points'. Zodra deze 'Armour Points' weggeslagen zijn, is het doelwit weer vrij om te bewegen.

Call: 15 woorden naar eigen keuze, Turn to Rock, Paralyze, 10 'Armour Points'.

## Andere Hard Aspect Spell:

Heb je nu een heel tof idee dat helaas niet in deze spreukenlijst staat, schrijf dan wat je in gedachten hebt even uit zoals het onderstaande format. Stuur dit op naar de spelleiding, dan kijken wij of we de spreuk op willen nemen in het spel/het regelsysteem. Dit mag bij karaktercreatie, maar ook wanneer je al een tijdje bij ons speelt.

{Naam spreuk}

{Level spreuk: Basic, Simple, Difficult, Hard of Incredible}

{Beïnvloed: 'Hitpoints'/'Armour Points'/slagkracht/mentaal/zintuigen/fysieke gesteldheid/overig}

{Doelwit: Jezelf, een vriend, een vijand, iemand anders}

{Type: Hex/Direct Damage/Buff/Sensory/Other/Healing}

{Range: Maximale afstand waarop het doelwit gekozen wordt}

{Duratie: Direct/Encounter/Dagdeel/Dag}

{Omschrijving: General fluffyness}

{Effect: Effect goes here}

{Call: X woorden naar eigen keuze, {naam spreuk}, {effect/aantal schade}, {van type}}

## Incredible Aspect Spells:

### Darkness

Beïnvloed: Zintuigen

Doelwit: Jezelf

Type: Hex

Range: Iedereen binnen 5 meter van jezelf

Duratie: Encounter

Omschrijving: De magiër hult zichzelf en de omgeving binnen 5 meter van zichzelf in duisternis

Effect: Iedereen binnen 5 meter van de magiër zal door het duister om hem heen blind zijn. Dit effect eindigt zodra er +- 15 minuten voorbij zijn of zodra iemand buiten de straal van 5 meter komt. Dit heeft nadrukkelijk geen effect op mensen die door magische duisternis heen kunnen kijken.

Call: 20 woorden naar eigen keuze, Darkness, Blind 5 meter. Blijf dit effect herhalen zolang de encounter duurt.

### Dominate

Beïnvloed: Overig

Doelwit: Jezelf of iemand anders

Type: Other

Range: Fysiek contact

Duratie: Encounter

Omschrijving: De magiër forceert met zijn/haar aanraking het doelwit alles te doen wat hij/zij beveelt. Ook situaties die voor direct levensgevaar kunnen zorgen, maar die het doelwit wel mogelijk zou kunnen overleven zijn nu toegestaan. Het doelwit is simpelweg banger voor jou, dan voor de levensbedreigende situatie. Dit effect eindigt zodra het doelwit sterft of de encounter is afgelopen.

Effect: Het doelwit zal gedurende de encounter ieder bevel wat de persoon geeft uitvoeren, zolang hij/zij hier niet met absolute zekerheid aan dood gaat. Wees creatief, maar houd het leuk. Wanneer je zegt Dominate, doe ..... moet de persoon dit uitvoeren. Let op dat de persoon wegens OC redenen uiteraard ALTIJD mag weigeren.

Call: 20 woorden naar eigen keuze, Dominate, doe ....

## Earthquake

Beïnvloed: 'Hitpoints'/'Armour Points'

Doelwit: Alles binnen 20 meter

Type: Direct Damage

Range: Alles binnen 20 meter

Duratie: Direct

Omschrijving: De magiër gebruikt zijn/haar krachten om de grond instabiel te maken. Op plekken stort het in, begint het te beven of soms zelf golfslagen te maken.

Effect: Alle wezens binnen 20 meter van de magiër krijgen een 'Strike' effect en vallen neer. Degenen die neer vallen, krijgen 2 schade en 3 personen naar keuze van de magiër krijgen ook het 'Break Limb' effect op de benen. Let op dat dit effect alleen afgaat wanneer de doelwitten daadwerkelijk vallen. Als ze door een vaardigheid blijven staan krijgen ze uiteraard geen schade.

Call: 20 woorden naar eigen keuze, (Schreeuw) Earthquake! Mass Strike 20 meter, 2 damage. Wijs daarna 3 personen aan en zeg Break limb, benen.

## Faith of the Undying

Beïnvloed: Overig

Doelwit: Alles binnen een straal van 5 meter behalve jijzelf.

Type: Other

Range: Alles binnen een straal van 5 meter

Duratie: Encounter

Omschrijving: De magiër gebruikt zijn/haar krachten om de dood op afstand te houden. Alles binnen een straal van 5 meter zal niet doodbloeden of het bewustzijn verliezen aan verwondingen zolang de magiër de incantatie blijft doen.

Effect: Zolang de magiër stil blijft staan of zitten op de locatie en de incantatie blijft herhalen, (tot een maximum van 1 encounter) zal de dood op afstand blijven en zullen alle wezens (behalve de magiër zelf) binnen 5 meter niet aan hun verwondingen doodbloeden of het bewustzijn verliezen door hun wonden. Als de magiër zelf doodgeslagen wordt tijdens het incanteren, zullen de gewonden weer zoals normaal doodbloeden en diegene die normaal gesproken het bewustzijn al verloren hadden, alsnog direct neervallen. De magiër zelf houdt echter 15 minuten bleed out time, omdat de spreuk in zijn/haar lichaam nog actief blijft.

Call: 20 woorden naar eigen keuze, Faith of the Undying, Blijf hierna incanteren om de spreuk in effect te houden.

## Hands of Healing

Beïnvloed: 'Hitpoints'

Doelwit: Jezelf of iemand anders

Type: Healing

Range: Fysiek contact

Duratie: Encounter

Omschrijving: De magiër roept alle geneeskrachten in zichzelf op om daarmee iedereen in leven te houden. Dit is echter enorm uitputtend.

Effect: Gedurende de encounter mag de magiër na het aanraken van een doelwit en het uitspreken van 5 woorden gevolgd door Heal 2 'Hitpoints' genezen bij het aangeraakte doelwit. Dit mag bij meerdere doelwitten tot een maximum van 30 genezen 'Hitpoints' (of 15 doelwitten). Nadat de grens van 30 genezen 'Hitpoints' is bereikt, valt de magiër zelf bewusteloos neer. Pas na een goede nachtrust kan deze spreuk opnieuw gedaan worden. Ook het uitvoeren van andere acties zoals lopen, spreuken uitvoeren etc. zal minstens 5 minuten moeten wachten.

Call: 20 woorden naar eigen keuze, Hands of Healing, gevolgd door Heal 2, per keer dat je het gebruikt.

## Hands of Death

Beïnvloed: 'Hitpoints'

Doelwit: Jezelf of iemand anders

Type: Direct Damage

Range: Fysiek contact

Duratie: Encounter

Omschrijving: De magiër maakt contact met de andere zijde en bindt zijn/haar eigen handen aan die van de dood. De aanraking hiervan heeft ernstige gevolgen voor het doelwit, maar een deal met de dood, komt altijd met een prijs.

Effect: De magiër doet bij ieder fysiek contact een bepaalde hoeveelheid Dark Magic Through schade op het aangeraakte doelwit. Op deze manier mag er maximaal 30 schade uitgedeeld worden op maximaal 15 doelwitten. Als er aan het einde van de encounter niemand rechtstreeks gesneuveld is door de acties van de magiër (dus overleden/buiten bewustzijn aan de 'Through' schade) zal de magiër zelf een 'Fatal' effect krijgen. De dood eist immers altijd iemand op.

Call: 20 woorden naar eigen keuze, Hands of Death. Daarna bij iedere aanraking (aantal schade dat je wilt doen) Dark Magic Through

## Last Stand

Beïnvloed: Fysieke gesteldheid

Doelwit: Jezelf

Type: Buff

Range: Fysiek contact

Duratie: Encounter

Omschrijving: De magiër gebruikt zijn/haar krachten om zijn/haar dood met een klapper af te sluiten.

Effect: Zodra de hitpoints van de magiër gedurende de encounter op 0 komen te staan, valt hij/zij niet zoals normaal stervend neer. Hij/Zij mag nog 30 seconden door blijven vechten en mag 4 keer zonder incantatie een Elemental Ball (5 schade van een element) van een element naar keuze uitvoeren. Na deze 30 seconden krijgt de magiër een 'Fatal'.

Call: 20 woorden naar eigen keuze, Last Stand. (roep na de herrijzenis, Elemental Ball, 5 Magic Fire/Air/Water/Earth/Dark/Light)

## Omnipresence

Beïnvloed: Zintuigen

Doelwit: Jezelf

Type: Sensory

Range: \*

Duratie: Direct

Omschrijving: De magiër gebruikt zijn/haar krachten om gebeurtenissen die waar ook ter wereld gebeuren gedurende een korte tijd (1-10 minuten afhankelijk van de SL) te observeren en te ervaren. Dit is echter erg vermoeiend en de magiër kan dit maximaal 1 keer per dag uitvoeren.

Effect: Roep altijd een SL voordat je deze spreuk doet. Je kiest zelf een doelwit of onderwerp waar je iets van wilt weten. De SL neemt je vervolgens apart en vertelt iets wat op dit moment gaande is bij het doelwit of onderwerp. Dit kan soms cryptisch zijn.

Call: 20 woorden naar eigen keuze, Omnipresence

## Remove Curse

Beïnvloed: Afhankelijk van de vloek die je probeert te verwijderen

Doelwit: Jezelf, iets of iemand anders

Type: Healing

Range: Fysiek contact

Duratie: Direct

Omschrijving: De magiër gebruikt zijn/haar krachten om een vloek van het doelwit te verwijderen, of ten minste zwakker te maken of de uitweg duidelijk te maken.

Effect: Roep altijd een SL voor het doen van deze spreuk. Afhankelijk van hoe het uitgespeeld wordt en wat de vloek exact is, zal de SL beslissen of de vloek opgeheven wordt, minder wordt of alleen de uitweg duidelijk gemaakt wordt.

Call: 2 minuten uitspelen + 20 woorden naar eigen keuze, Remove Curse

## Tidal wave

Beïnvloed: 'Hitpoints'/'Armour Points'

Doelwit: Jezelf of iemand anders

Type: Direct Damage

Range: 20 meter in een lijn vanaf de magiër

Duratie: Direct

Omschrijving: De magiër gebruikt zijn/haar krachten om een enorme golf te creëren die zijn/haar tegenstanders weg zal spoelen. Daarnaast moet de inhoud van de golf ergens heen, in sommige gevallen zal deze spreuk dan ook extra effecten opleveren. De SL vertelt je dit wanneer dit het geval is.

Effect: Iedereen in de komende 20 meter (wijs de richting van je Tidal Wave aan door met beide armen de richting aan te geven.) krijgt een 'Strike' effect. Daarnaast krijgt iedereen die in de Tidal Wave terecht komt 5 schade.

Call: 20 woorden naar eigen keuze, Tidal Wave, Mass Strike 20 meter Die <wijs> kant op 5 schade.

## Turn to Dust

Beïnvloed: 'Hitpoints'

Doelwit: Jezelf of iemand anders

Type: Direct Damage

Range: Fysiek contact

Duratie: Direct

Omschrijving: De magiër gebruikt zijn/haar krachten om iemand te doden, dit laat echter zijn sporen na.

Effect: Het doelwit van de spreuk ontvangt een 'Crush' en een 'Fatal'. De magiër zelf verliest 2 Soul Points.

Call: 20 woorden naar eigen keuze, Turn to Dust, 'Crush' en 'Fatal'

## Andere Incredible Aspect Spell:

Heb je nu een heel tof idee dat helaas niet in deze spreukenlijst staat, schrijf dan wat je in gedachten hebt even uit zoals het onderstaande format. Stuur dit op naar de spelleiding, dan kijken wij of we de spreuk op willen nemen in het spel/het regelsysteem. Dit mag bij karaktercreatie, maar ook wanneer je al een tijdje bij ons speelt.

{Naam spreuk}

{Level spreuk: Basic, Simple, Difficult, Hard of Incredible}

{Beïnvloed: 'Hitpoints'/'Armour Points'/slagkracht/mentaal/zintuigen/fysieke gesteldheid/overig}

{Doelwit: Jezelf, een vriend, een vijand, iemand anders}

{Type: Hex/Direct Damage/Buf/Sensory/Other/Healing}

{Range: Maximale afstand waarop het doelwit gekozen wordt}

{Duratie: Direct/Encounter/Dagdeel/Dag}

{Omschrijving: General fluffyness}

{Effect: Effect goes here}

{Call: X woorden naar eigen keuze, {naam spreuk}, {effect/aantal schade}, {van type}}